

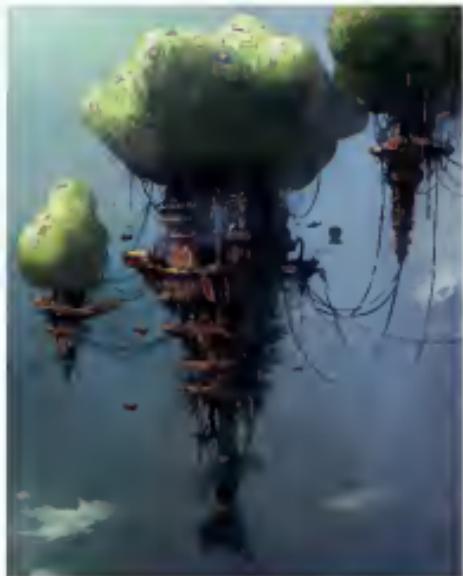
← Stop Town

→ War City



Concept Phase

■ [GRAVITY DAZE 2]コンセプトアート ■



→ Believe City

→ Tower City



→ Floating Town



→ Village



→ Slum Town

→ Mex Town





† Flying Chair



† Pipe City

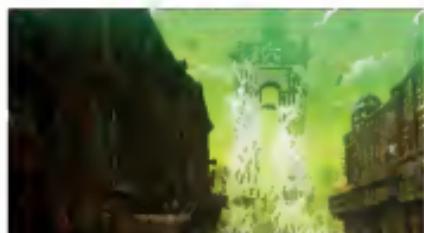


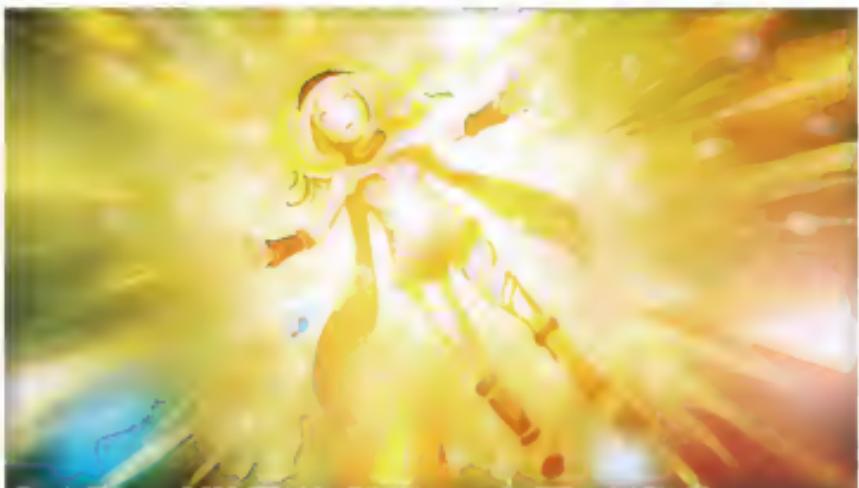
† Propellerman



† Propellerman







GRAVITY DAYS*

#1

ヘキサヴィルの守護者

アラビア
わたしは重力使い・モトウン。
わたしと重力猫ダスティの手で、
今日セヘキサヴィルの平和祭…



* ©2012 Katsuhiro Otomo 「GRAVITY DAYS」. H. 2012 04-25 Ver.版元にあわせて公式サイトで選択されたショットマッピングでも、



GRAVITY DAYS

#2

赤い風船





GRAVITY DAYS

#3

小さな暴君

今日のお仕事はペーパーシッター

はあ…。吉本には
世界を救え／＼が…一人?
この生徒さんは…

あー／＼やがむす／＼

やるならやるって
教えてくれたら…

ま…まわらじまわら

あ…恥をかっ…
勤めしてちょうだい…



GRAVITY DAYS

#4

夜のサーカス

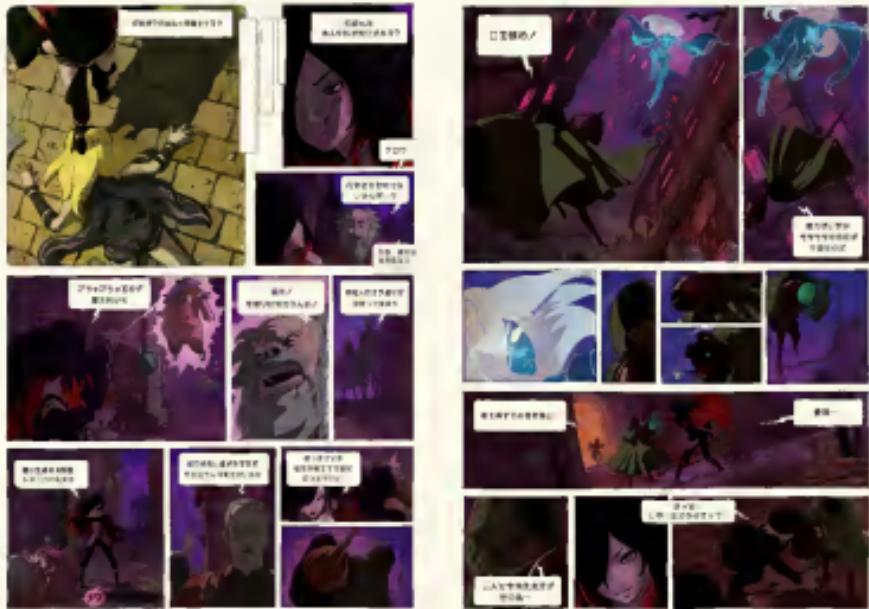






血塗
鉤爪

GRAVITY DAYS ALTERNATIVE



■■■本日開催「GRAVITY DAYS ALTERNATIVE」は、PS Vita版の即席音楽チャレットに開拓されたショートコマ劇です。

For more information, contact the U.S. Environmental Protection Agency's Office of Water at (202) 260-1900.

→ FIN



GRAVITY DAY DREAM

#1
赤い鳴

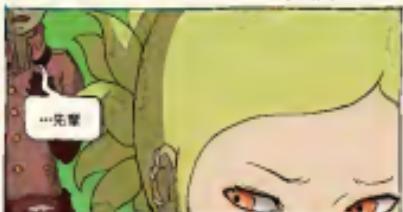
→P205まで「GRAVITY DAY DREAM」は、2012年の75 Vtuber最優秀にあわせて重慶 PlayStation®より発売されたショートムービーです。



GRAVITY DAY DREAM.

#2

禁断のユニカ





GRAVITY DAY DREAM

#3
小公主クロウ





GRAVITY DAY DREAM

#4

孔球女王キトウン







おかえりなさい
今日も。机事
がっこうへ



どうも沙野ちゃんが
画ったようだね。



たま、今度魔術的
練習をしている
からがない



さて、クロウ
君が手に入れてくれた
迷宮。この迷宮する
力を学生は吉井は—



うわっ！！



この間に見んで
なんを買おうか?
お隣さんや凶魔を
間違ったんじゃね?



おー



うわっ



これは迷惑体
実験は終



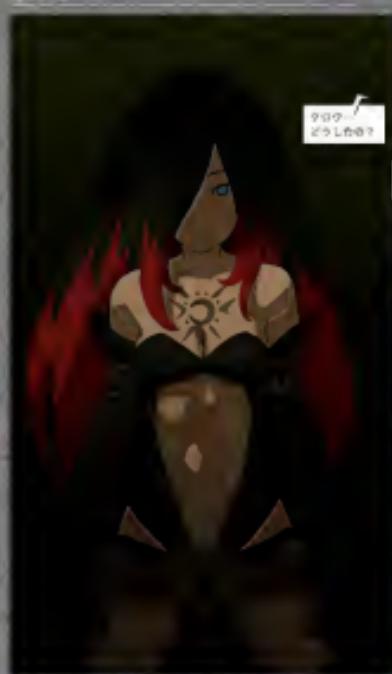
届きあんだけ
届くに神の力
まで詠み歌とは—
想定外だ



私は極内の子供達を
放つことをやめない

うまくいくま
で何度もやり
直せばいい







サチアは、おじいちゃんの
夢の中で現れる女の子で、
おじいちゃんに仲良し
だったんだよ。

武力はだまつや。
オチアの村しやく号 |
はやく行くぞ！



おねえさん、
足を抱っこされて
寝る事ビックリ

伊豆の
島

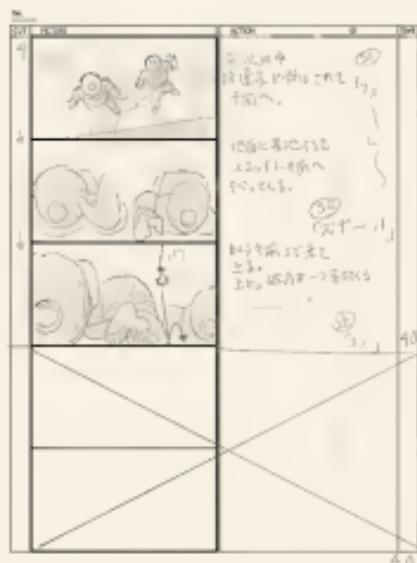
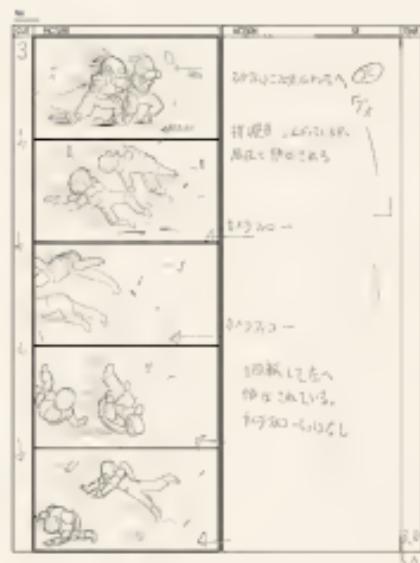
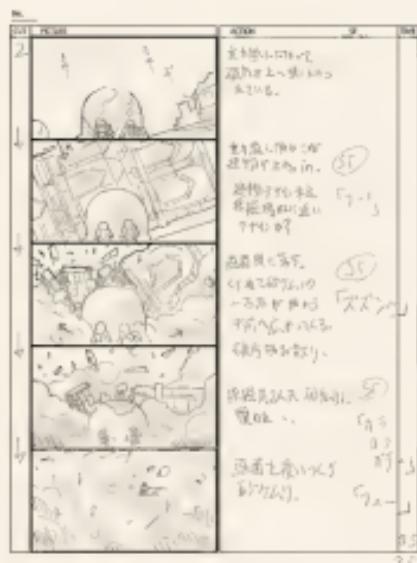
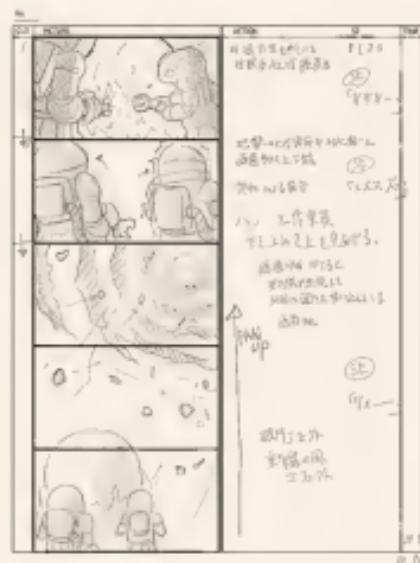
四
卷之二

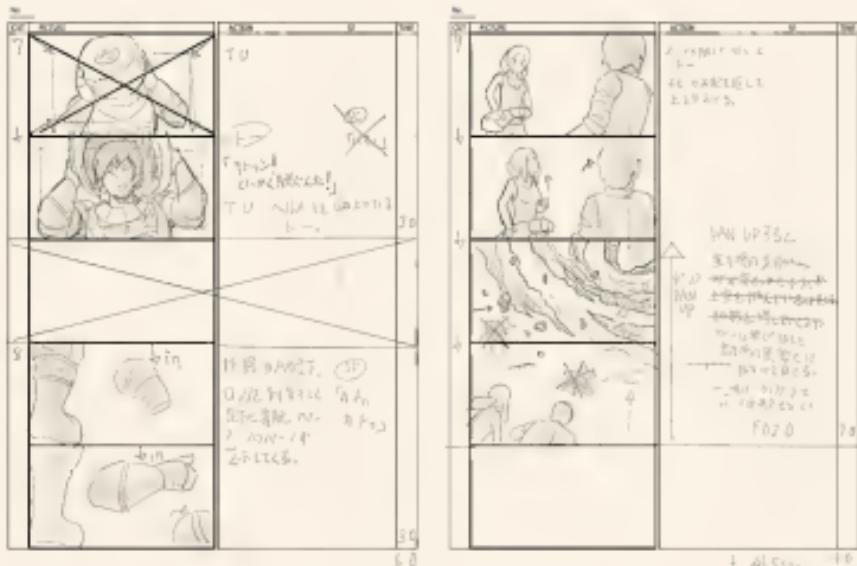
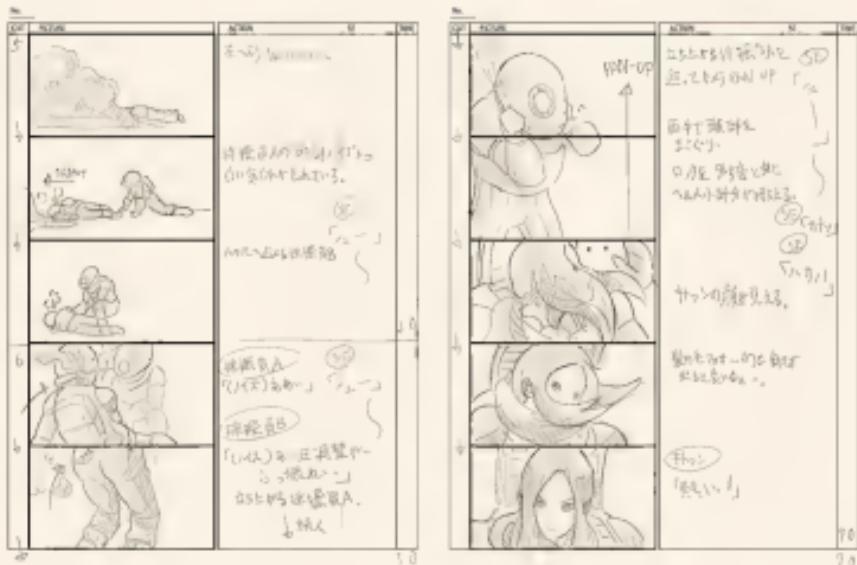


面白でも正しく教から受けが、
とても楽しくて
とても嬉しいんだ。

GRAVITY DAZE 2 Movie Demo Storyboard (Spring)

■『GRAVITY DAZE 2』ムービーデモストーリーボード(opening) ■



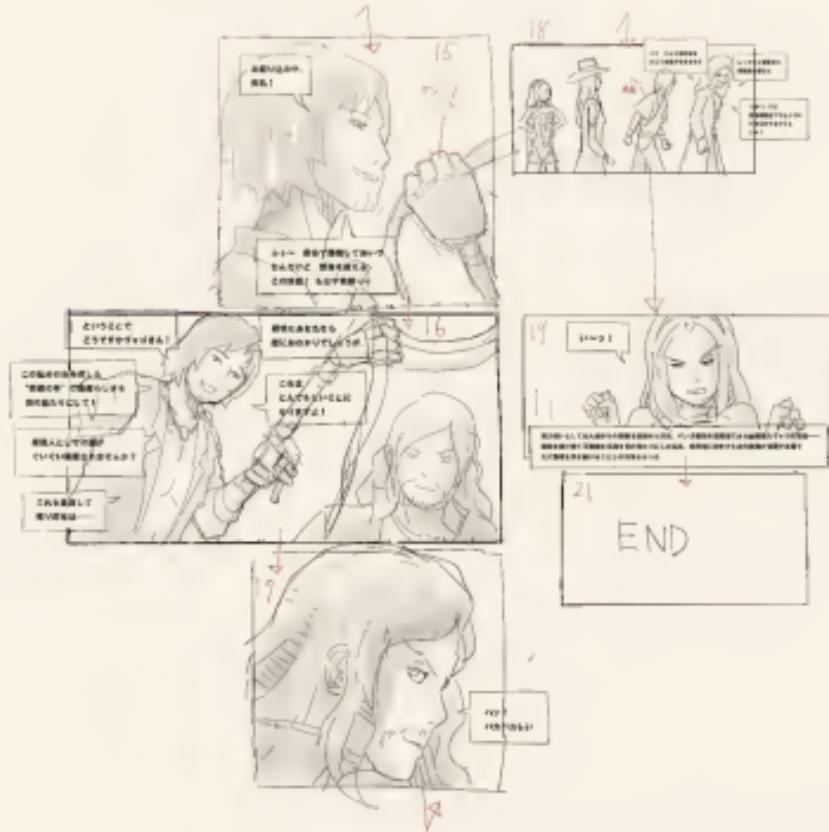
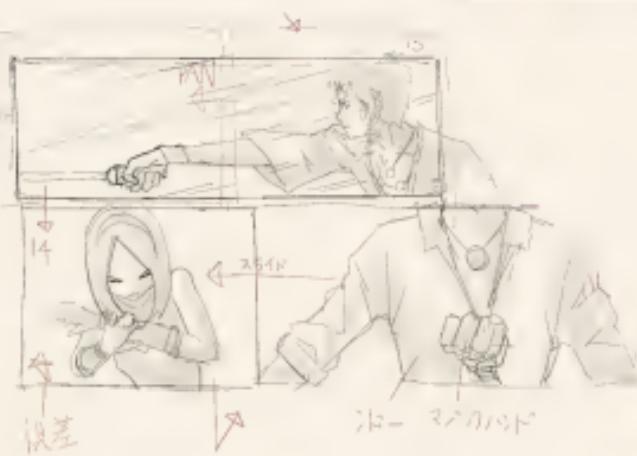


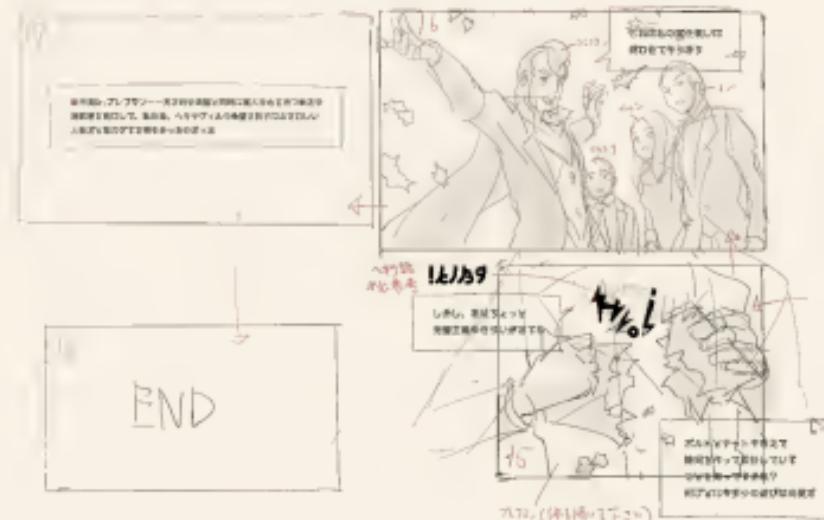
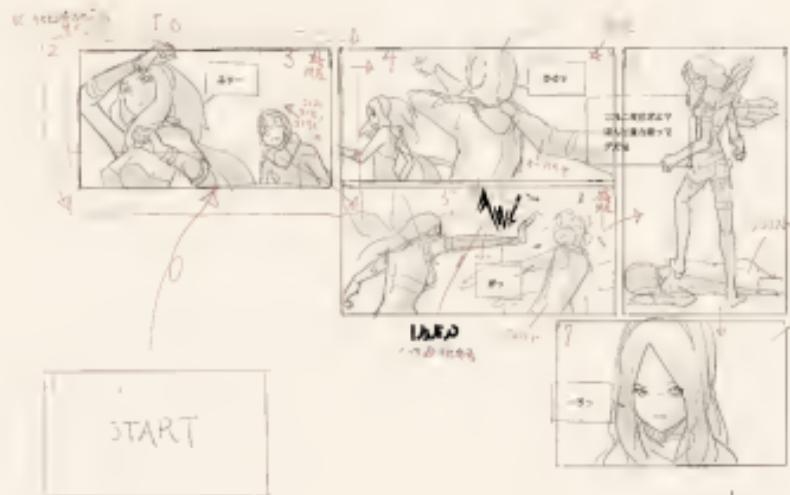


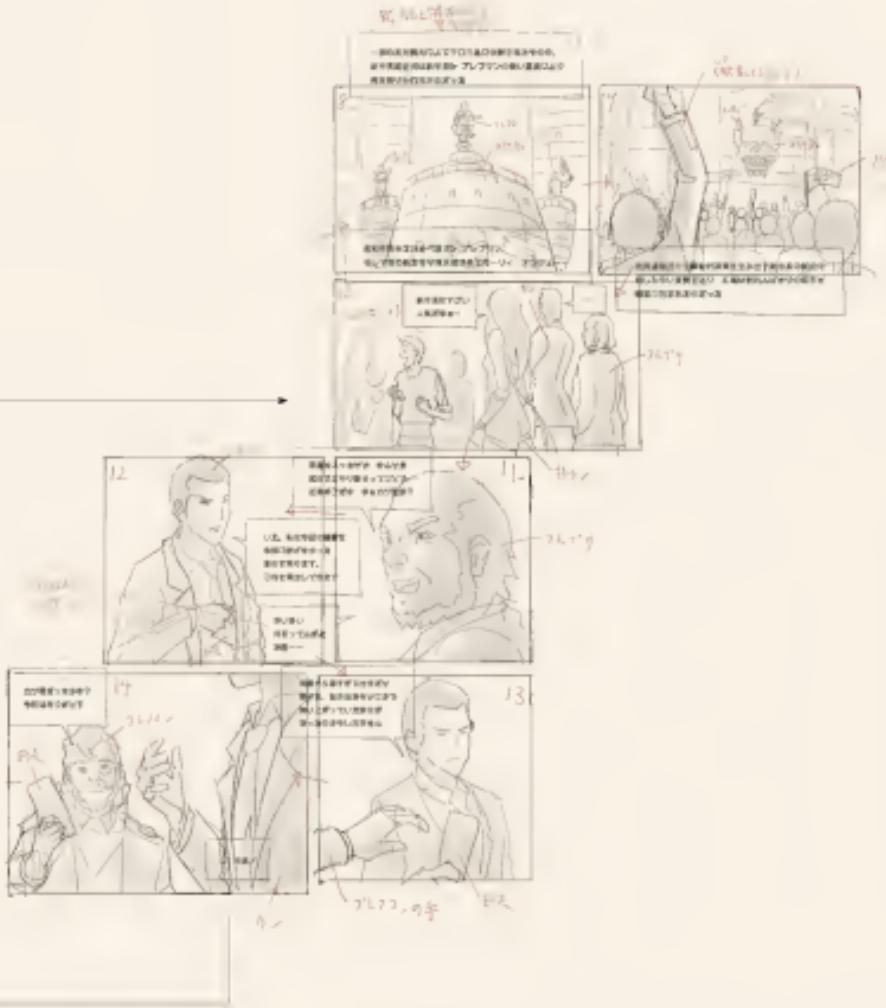
GRAVITY DAZE 2
Comics Storyboard [episode 02]

■ [GRAVITY DAZE 2] コミックデモ NAME [episode 02] ■











Kenshiro Toyama

外山 圭一郎

Illustrator: Kenta

斎藤 俊介

Takeshi Oya

緒賀 岳志

プロジェクトを完遂しての気持ち

外山圭一郎（以下、外山）：まず、第1作の「GRAVITY DAZE」はPS Vitaの登場に合わせるという想いも強張でしたから、最初に書き下ろしたストーリーの白描で終わるという形になっていましたが、第2作「GRAVITY DAZE 2」では想定した最後まで物語を描めることができたので、大きな満足感がありました。同時に消失感を感じることもあり——それは自分が子供の頃に、好きだった作品が突然姿を消したりする同じような気持ちになったものなので——そういう意味でも嬉しいという気持ちも大きいですね。

斎藤俊介（以下、斎藤）：正直につづきはじめたのが2008年でしたから、シリーズを通して1年間

キラキラとクロウ

レングランダイナミックで、キャラクターの内面のエネルギーがより鮮明に映る。



「GRAVITY DAZE 2」の制作にあたって

斎藤：世界のボリュームが2倍前後たってますけど、実際には何倍だろう。用意した素材は歴史だと思います。

外山：PS Vitaでの作品とPS4では解像度も上がり、画の伸びこみひとつとっても物語がまるで進ってきますからね。

斎藤：「GRAVITY DAZE 2」をプレイすると、ヘキサゴンの小さく膨らむくらいなんですよ。ジル・ガバウト、ラオが大きくて、イラストとしてはそんなに低いイメージがなかったんですけど。

外山：「GRAVITY DAZE」では世界を1から再構築する作業でしたから、建設的なイメージボードが大量にありましたね。「GRAVITY DAZE 2」では上級編の資料は、ほとんどその流れの中のものです。

高橋：「GRAVITY DAZE 2」のために削除しても

らったイメージボードは、ほぼ活きたものになったと思います。

斎藤：そうみたいですね。自分で例挙げれば何がどうなのよよくわかっていないんですけど（笑）。思い返すと、ラスボスも「I」の頭脳當時の問題から変わらないし……。

外山：上部の天気だけ変わりましたね。それは、企画当初は物語の大半が晴れの世界のキライスタイル。クラウドマスクの上部で「青空」という端麗な世界を先送りだったんですよ。ところが「GRAVITY DAZE 2」を始めから「青空」としてしまったので、そこくらいかな、大きく変わったのは。

●キラキラとクロウ
●PS4版GRAVITY DAZE 2
●PS Vita版GRAVITY DAZE



●上部の天気だけ変わりましたね。それは、企画当初は物語の大半が晴れの世界のキライスタイル。



●キラキラとクロウ
●上部の天気だけ変わりましたね。それは、企画当初は物語の大半が晴れの世界のキライスタイル。

●PS Vita版GRAVITY DAZE

Special Session ■ アートチーム スペシャルセッション ■

のプロジェクトだったわけなんですね。1作目は想い切ってこの手の分岐くらいで終わって、上級編のイメージは次の時代で作りこんでいましたからね。すごく面白だったので、どうなるのかなと思ったら、その後に『GRAVITY DAZE 2』をやうますと聞いて嬉しかったですね。ジルガ・バラ・ラボはその中でできた脚物です。いろんなことを追加できたので、満足しています。

酒巻宏志（監修・原画）：おふたりの言うとおりで、まず『GRAVITY DAZE』のときは上級に引けなかった（笑）。スタッフとしてもその想いで『GRAVITY DAZE 2』の制作はスタートしたわけですが、開発途中で僕は「まだ上級には引けないんじゃないかな」と思っていました。ヘキサヴィルに面倒なあたりでアートチームが力不足で「次

回へ続く」にならんじやないか、と（笑）。それでも意識していた、「最後」までたどり着きましたから、よかったです。

外山：どんなプロジェクトでもそうだと思いますけど、やむを得ない気持ちはありますし、懲りもあるけど。モノづくりは時間とお金の問題を付けています。ただ、『GRAVITY DAZE』の終わり方から次を待つことになっているファンの方の非常に多いものを感じていましたし、ちょっと懲りを見せたい。『GRAVITY DAZE 2』でも上級に引けなくて、じゃあまた開拓だ…というような実感としたプロジェクトではなかったですから、完走できてよかったですと思います。最後後のアシの力がかかる影響も本当に嬉しいです。

本巣に取材したシリーズの個性のはとんどは『GRAVITY DAZE』アートチームの手で作成されたのだ。

本巣では外山氏をはじめ、メインキャラクターデザイナーの酒巻宏志氏、コンセプトアーティスト酒巻貴志氏から寄せていた想いをメッセージを斟酌。開拓現場の空気、モノづくりへの熱意といったものを感じられるだろう。

筆記下稿：酒巻宏志・酒巻貴志・丸・木村大輔



キーレンジングイラスト。『GRAVITY DAZE 2』のキャラクターが集合した様子。
イラストの背景当初、画面ごとに異なる色彩、レベルの色合は決せられていました。

GRAVITY DAZE Series key people of Art

アートチームのスタッフ

Director

ディレクター

外山 圭一郎 (Koichiro Toyono)

Main Character Designer

メインキャラクターデザイナー

酒巻 貴志 (Shunmoku Soito)

Main Concept Artist & Faculty Designer

メインコンセプトアート／スクール＝デザイン

酒巻 勝志 (Takeshi Ogi)



Mid Character Designer

モブキャラクターデザイン

板野 有香子 (Yuka Tabano)

Background Concept Artist

背景コンセプトアート

今井 康厚 (Koshiro Naka)

Physikista

現野 沙織 (Saori Karono)

成 美穂 (Maho Nagasawa)

Demo Storyboard

デモコンテ

郷 正二郎 (Shigero Kuni)

キャラクター＆ワード

外山：まったくこういう外見になることが想像できなかっただのは、実はオトランなんですね。その割合、物語としてのライバル、クロウであるとか、サポートしてくれるシードは想像しやすかったんですけど、「能力をもつた女」はどんなキャラクターなのか、どういった行動をしていてほしいのかとかねがわらなかっただけで、「GRAVITY DAZE 2」を作るとなったらまた、じぶん衣装を付けさせてもらひな」と。

南原：『GRAVITY DAZE 2』のキャラクターについて。これはもうハーフは変わっているけど全体の印象は変わらず、という感じでしたね。キャラクターデザイナーとして一番苦闘かけたのはキャラクタードラマ「五感迷走とアメニ」をシドー、『GRAVITY

DAZE 2』から他場のヴァージョンあたりが好きなキャラクターですね。

絆賀：非常に面白い、外山さんから出てくるキャラクターとか、シナリオを読んで考えるわけなんですが、たとえばヘキサブルも前のイメージがわからぬまま、自分の「や」「この状況」という時間軸切替てるまでをいつの時間軸が分からなくて上手。1枚飛んでいく勢いがおもしろい」とはいかないですか。ジルガ・バラカラもおもしろかったです。

外山：『GRAVITY DAZE 2』を作るとき、前作のプロセッションなどでアジャや、メキシコに行ったときの印象が強く、近代的なビルの間にあんな過去がぐちゃぐちゃでちょっと寄り道を走っているというか、そんなイメージがありました。そんなときに絆

賀さんも既先で何かつかれてきて。

絆賀：そうですね、ベトナムへ旅行したときに「これだ」と思ったところがありました。それまでの間旅しながら、悩みながらといつとこらから、ようやく進むののある時期に入りましたね。このプロジェクトのようね、迷路をまるごとつくるという部分はなかなかあることではなないので、たいへんですが迷しかったですよ。

外山：ジルガ・バラ・ラオの芸術ビル地区を飛んでいると、ものすごい荒廃感が広がるんですね。これ以上自分の好みの世界を作れるような仕事は、もうないと想います（笑）。

南原：そうですね。「これ、これ」という感じはありますね。

チーム・GRAVITY DAZE

南原：よくあるオープニングルドのキャラクターやといふものではなく、パークを組み合わせることでパリエーションを組んでいると思うのですが、どうすると1体のキャラクターとしてデザインされたものではなくなっていいんです。『GRAVITY DAZE』のシリーズでは、統一されたデザインを用意して、その範囲のダイアルを調整してパリエーションを作っています。それが作品の世界観を出すことにつながったと思います。また、その世界観を含めて、『GRAVITY DAZE』の制作スタイルといつもの開発だったと思います。たとえば、ゲーム脚本といつのはディレクターの頭の中にありますを、脚本のスタッフが聞いていく形が多くなります。『GRAVITY DAZE』の場合は外山さんが既成のコンセプトがあって、その構造の中で何をすればいいか、スタッフの考え方などなどと組み組まれていくのです。特徴のスタイルだと思います。

外山：自分としては、映像、音楽シリーズの制作現場といふイメージでした。実際監督がいて、脚本が書いて、脚本家がいて、監査がいて……というそれぞれの脚本家もいたしキャラクターや外見が生まれる。それを元にしようと思っていて。自分がまだで考えておもしろい「ものにならない世界」。それがわかっているので、アイデアのコピレーション。それは自分の好みといいまど、そうした作り方のほうがよくなるのが明らかだからです。

たとえばキャラクターも「能力を握る」という基準は抱いていないけれど、スタッフがいるみたいに方向性はいろいろと変わって、パンチを叩きをするようなイメージにはなっていませんで、ブランナーから「必ずいいことをやろうとしている」といふ意識が高まっています。前述、さしたの攻撃アクションをわかりやすい表現したことで、アメニが「重力アクション」というバランスが取れたというか。そういう意味はありますけれどもですね。本当に



Special Session



『GRAVITY DAZE』の世界観

『GRAVITY DAZE』シリーズの世界が一冊に詰め込まれた。既にこめたこの世界のカラーリストの制作工数、去掉の精緻がこの間に詰まつたよ。世界を望む角眼、空気感が画面に詰まつていった。キャラクターもナビが各所に配置している。

アーティストの考え方

渡辺：外山さんよく見てもらっているように、自分たちも「メビウス」であるとか、「バンド・ダンシ」の作品に影響を受けて。今や『GRAVITY DAZE』を作りましたけれども、そのような「『GRAVITY DAZE』からの影響を受けて。今後モノづくりを担当する次世代のクリエイターの方が生まれてくれれば幸せといい。作を手元に残さると嬉しいです。

渡辺：こういった本を手に持つていただく方というのは、ゲーム業界に興味があったり、制作途中の把柄やイメージボードなどに興味がある方も多いと思っています。販売されているコンセプトアートなどから、『GRAVITY DAZE』の「世界を作ろ」という熱気がみなぎるものが伝わってくればいいなと思います。

外山：このプロジェクトは、自分がものづくりへ携わるるよにならなかった。影響を受いたものへの感謝というかリスペクトが前面にあります。自分のゲーム作りといい人生の中でもぜったくにやらなきゃいけないと思っていただけたプロジェクトでした。悪い人は非常に大きなものはあります。

「暴力アクション」といって、表現としてアグザンな、むづかしい感覚のもやでしたが、結局まで作ることができ、未練やもどかしさがどこかが実現できたと曰つていよいよ一区になりました。



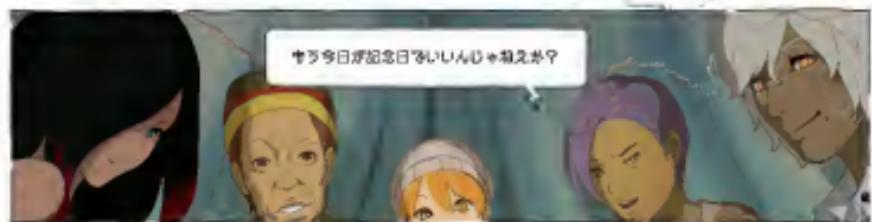
GRAVITY DAYDREAM

LAST EPISODE

*

影武者は卒業したキトゥンだが、マネージャー、
シオの口利きでボトリー・ドールのバースデーパーティの
アルバイトに就んでいた





STORY: KIZOGUCHI TAKAYA
CHARACTER ILLUSTRATION:

LIGHT & BACKGROUND: TAKESHITA OSA
SHUNSUKE SATO , YUKIYU STAFF

LONG DESIGN: NORIHARU NAKA

FINE*



GRAVITY DAZE シリーズ公式アートブック / ドッケ レヤギ オーエジュ (白んだり、黒んだり)

配布日 2017年3月21日

編集 球磨政郎 本編監修

監修者

多田正晃

Director & Editor

木原大輔

プロデュース

アスキー・メディアワークス

〒102-0034 東京都千代田区富士見1-8-19

TEL:03-3216-8080 (直通)

Editor

さあにんや山本直人 (株式会社アソビット)

高宮ひとみ

発行

株式会社KADOKAWA

〒108 8177 東京都千代田区富士見2-83-3

TEL:03-3238-8796 (直通)

Cover Illustrator

絢貴哲士

Designer

株式会社 YUNIKI 田村 宏／佐々木由美子／竹本幸子

この電子書籍は2017年3月21日発行の「GRAVITY DAZE シリーズ公式アートブック / ドッケ レヤギ オーエジュ (白んだり、黒んだり)」に基づき制作したもので、

Cover Designer

株式会社 K プラスアートワークス (小林博明)

Producer

監修政郎 本編監修 (佐本 順／多田正晃)

©2017 Sony Interactive Entertainment Inc.

Special Thanks:

株式会社エニー・インクアラクティプエンタテインメント

"PlayStation" および "GRAVITY DAZE" は

株式会社エニー・インクアラクティプエンタテインメントの登録商標または商標です。

■本作（電子版）に掲載されているコンテンツ（ソフトウェア／プログラム／データ／情報を含む）の著作権およびその他の権利は、

すべて株式会社KADOKAWAおよび正規の販売者である第三者に帰属しています。

■店頭で購入された場合または無断複数の明確な承認がある場合を除き、これらのコンテンツを複数・転載、改変・編集、刪削、遮断・E化、

会員登録・ID貸し出しなどを一切禁じます。

日本語のみ（英語など）に関する規定での範囲を除いて、一切譲り受けできません。ご了承願ります。

小社ホームページ <http://www.kadokawa.co.jp/>

